

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu bidang pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga penting untuk diajarkan pada siswa di sekolah ataupun dalam kehidupan siswa sehari-harinya, dengan berlakunya kurikulum 2013 matematika memiliki peran yang sangat penting. Matematika itu sendiri dikenalkan kepada siswa sejak berada di bangku Sekolah Dasar tidak hanya di Sekolah Dasar saja siswa dikenalkan matematika, tetapi pada saat siswa berada di bangku Taman Kanak-kanak pun juga sudah disinggung dengan pelajaran matematika, sehingga dengan adanya mata pelajaran matematika di Sekolah siswa mendapatkan bekal dasar yang berkaitan dengan kemampuan berfikir secara kritis, kemampuan berfikir secara kreatif, dan kemampuan dalam bekerjasama dalam memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi yang didapatkan oleh siswa yang kelak akan digunakan siswa untuk bertahan hidup dengan keadaan yang selalu berubah-ubah dan tidak pasti.

Hasil belajar memiliki kedudukan terpenting dalam pembelajaran salah satunya yaitu sebagai tolak ukur kemampuan siswa dalam mencapai batas berfikir yang dimiliki siswa untuk mencapai kemampuan yang maksimal. Purwanto (2011: 46) mengartikan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar dan pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar matematika sangat diperlukan untuk mengetahui tercapainya kompetensi yang diberikan setelah dilakukan proses pembelajaran sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran, namun kenyataannya hasil belajar matematika siswa cenderung belum optimal.

Negara Indonesia juga termasuk salah satu negara berkembang, yang sekarang ini banyak sekali mengalami kemajuan, baik dari segi pendidikan, tingkat pertumbuhan penduduk, tingkat produktivitas, dll. Namun, dibalik keberhasilan itu masih ada banyak kekurangan, salah satu kekurangannya dapat dilihat dari segi pendidikan yang ada di Indonesia, Pendidikan di Indonesia yang berkualitas belum seluruhnya dapat diakses oleh masyarakat Indonesia, terlebih masyarakat dari golongan ekonomi yang rendah dan masyarakat yang berada di daerah terpencil. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia agar lebih berkembang. Kurangnya Pendidikan di Indonesia terletak pada rendahnya hasil belajar matematika, realitanya menunjukkan bahwa hasil belajar belum sesuai dengan harapan, sehingga sangat perlu ditingkatkan.

Kemdikbud (2016) menyebutkan bahwa hasil *survey Programme for International Student (PISA)* pada tahun 2015 menunjukkan kenaikan pencapaian pendidikan di Indonesia, jika dibanding dengan hasil *survey* sebelumnya pada tahun 2012. Peserta *survey* PISA tahun 2015 diikuti dengan jumlah 72 Negara, dan hasil *survey* yang didapatkan menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke empat dalam hal kenaikan pencapaian murid dengan signifikan sebesar 22,1 poin. Berdasarkan nilai rerata, peningkatan poin kompetensi matematika dari 375 poin di tahun 2012 menjadi 386 poin di tahun 2015 sebesar 11 poin, dengan berdasarkan peningkatan nilai median meningkat sebesar 17 poin, dari 318 poin di tahun 2012 menjadi 335 poin di tahun 2015. Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika masih tergolong rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan cara untuk meningkatkan hasil belajar matematika penduduk Indonesia.

Hasil *survey* PISA tahun 2015 menunjukan bahwa ketidak seimbangan hasil belajar matematika siswa bermula dari beberapa faktor. Faktor yang dimaksud yaitu diantaranya adalah motivasi belajar, kreativitas siswa, dan media pembelajaran. Ditinjau dari hasil wawancara guru disekolah tingkat motivasi belajar siswa masih dikatangan kurang, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Indriani (2016) menjelaskan bahwa ada

beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa dari luar diri siswa yaitu keluarga, sekolah, dan lingkungan. Dari ketiga faktor yang mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa saling berhubungan dan memiliki pengaruh sangat besar. Suryani, Maulana, dan Julia (2016) menjelaskan bahwa adanya motivasi belajar matematika yang rendah disebabkan karena rasa takut ketinggalan pelajaran matematika, dan siswa yang memiliki rasa bosan yang tinggi dapat mempengaruhi motivasi belajar matematika menjadi rendah, dengan adanya motivasi belajar matematika, siswa diharapkan dapat menjadi pribadi yang bertanggung jawab, sadar akan tugas dan kewajibannya sebagai seorang pelajar, sehingga motivasi belajar matematika yang ada pada diri siswa dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 3 Cepu.

Salah satu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yaitu kreativitas siswa. Kreativitas sendiri dipandang sebagai salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki generasi muda dimasa mendatang, dengan adanya kreativitas siswa, siswa harus mampu menemukan, dan menciptakan hal-hal baru yang berkaitan tentang pembelajaran matematika. Ratu (2017) menyatakan setiap individu harus memiliki kemampuan berfikir secara matematis, dengan adanya berfikir secara kreatif dalam pembelajaran matematika memudahkan siswa untuk memecahkan permasalahan dalam matematika. Ada beberapa masalah yang dapat menyebabkan tujuan pembelajaran matematika belum sepenuhnya tercapai dengan baik, karena beberapa guru memberikan soal-soal yang hanya memiliki satu jawaban dan penyelesaiannya sesuai dengan rumus yang telah diberikan.

Selain itu, diperkuat dengan pendapat Munandar (2009) ada beberapa kendala yang mampu mempengaruhi perkembangan berfikir secara kreatif siswa diantaranya adalah penekanan pada bidang pendidikan, siswa lebih sering menggunakan hafalan dan mencari penyelesaian yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, sehingga proses pemikiran tinggi termasuk berfikir kreatif jarang dilatih. Alat-alat ukur berupa tes yang biasanya digunakan oleh sekolah hanya mampu mengukur kemampuan siswa dan mengukur kemajuan

siswa dalam pendidikan. Sehingga dapat mengakibatkan tujuan dari pembelajaran matematika dalam meningkatkan pola berfikir secara kreatif belum dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran matematika seperti ini masih terjadi di SMP Negeri 3 Cepu

Agar siswa dapat belajar dengan baik maka dibutuhkan sesuatu yang mendukung siswa dalam proses pembelajaran matematika dikelas, salah satunya yaitu media pembelajaran matematika. Media pembelajaran matematika sangat membantu menunjang proses pembelajaran matematika di kelas agar lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Media pembelajaran matematika sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika, dan kenyataannya yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Dengan adanya media pembelajaran, tugas orang tua dan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika lebih ringan, diperjelas dengan pendapat Setyosari, dan Sihkabuden dalam Purwanti (2015) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran matematika dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran matematika, serta mudah dipahami oleh siswa sehingga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar matematika. Dengan adanya media pembelajaran matematika, siswa dituntut oleh guru agar dapat lebih aktif. agar mampu menumbuhkan sifat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dan siswa mampu memecahkan permasalahan soal matematika.

Berdasarkan semua uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap kontribusi kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3Cepu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan permasalahan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika belum sesuai dengan harapan.
2. Motivasi belajar matematika siswa yang masih rendah.

3. Presepsi siswa tentang matematika mata pelajaran sulit, sehingga banyak siswa yang tidak senang
4. Kurangnya dukungan orang tua terhadap siswa dalam belajar
5. Pola berfikir secara kreatif siswa belum dapat berjalan dengan baik.
6. Kurang seriusnya siswa dalam mendengarkan dan memberikan tanggapan dalam belajar matematika
7. Strategi dan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika di kelas masih kurang
8. Media pembelajaran matematika yang kurang memadai

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, maka perlu adanya pembatasan masalah secara jelas oleh peneliti agar dapat mencapai sasaran sesuai dengan tujuan penelitian, permasalahan ini difokuskan sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar siswa yang memiliki peran penting dalam diri siswa sebagai kekuatan ataupun sebagai dorongan yang digunakan siswa dalam belajar matematika sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang telah siswa tentukan untuk masa depannya.

2. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada pola pikir siswa dalam memecahan permasalahan yang dihadapi dengan berbagai cara penyelesaian, dan tidak hanya fokus dengan satu cara penyelesaian.

3. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada alat bantu yang digunakan guru pada saat pembelajaran matematika berlangsung.

4. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matemati dapat dilihat dari kemampuan siswa pada saat siswa mampu mengerjakan soal Ujian Tengah Semester Gasal 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini dirumuskan menjadi tiga:

1. Adakah kontribusi kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika secara tidak langsung melalui motivasi belajar?
2. Adakah kontribusi kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar?
3. Adakah kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menguji kontribusi kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika secara tidak langsung melalui motivasi belajar.
2. Menguji kontribusi kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar.
3. Menguji kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan tentang kontribusi kreativitas siswa dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar dan dampaknya pada hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam diri siswa serta siswa mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh pada motivasi belajar dan hasil belajar matematika.

b. Manfaat bagi Guru

Hasil belajar ini dapat dimanfaatkan guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menanamkan kreativitas siswa dalam

menggunakan media pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

c. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sekolah untuk meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran dikelas serta menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif.